

GEDUNG PEMUDA DI MANADO

(ART AND DESTRUCTION)

Heski Manorek¹⁾, Alvin J. Tinangon, ST., MT²⁾ & Esli D. Takumansang, ST., MT²⁾

ABSTRAK

Meskipun sudah ada beberapa bangunan yang diperuntukan untuk generasi muda di kota Manado, namun pada kenyataannya bangunan yang sudah ada belum bisa menarik perhatian para pemuda untuk datang dan melakukan kegiatan positif di tempat tersebut. Sehingga karena keadaan, banyak dari generasi muda yang lebih memilih untuk berkumpul dan berekreasi di mall atau bahkan mabuk-mabukan di lorong-lorong. Situasi ini adalah suatu bentuk penyaluran hasrat kaum muda dalam pergaulan dan bagian dari proses pencarian jati diri.

Melalui pembangunan Gedung Pemuda yang memiliki konsep kekinian dengan menerapkan tema "Art And Destruction" serta didukung oleh lokasi yang berada di dekat tempat berkumpulnya para pemuda, secara tidak langsung kita dapat menggiring para generasi muda dalam pembentukan karakter mereka ke arah yang lebih baik.

Kata Kunci : Pemuda, Seni, Kehancuran, Karakter

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Kurangnya fasilitas/ tempat yang menarik untuk mengarahkan para generasi muda di Manado ke arah yang positif merupakan sebuah masalah bagi generasi yang sekarang ini maupun yang akan datang. Banyak pemuda yang melampiaskan waktu kosong mereka dengan berkumpul dalam sebuah komunitas yang tidak berdampak positif bagi kehidupan mereka, karena tempat pertemuan-pertemuan komunitas-komunitas anak muda ini tidak memiliki konsep yang secara spesifik atau tujuan khusus yang memang diperuntukan untuk membangun komunitas yang mengarahkan anak muda Indonesia ke arah yang lebih positif. Jika dilihat dari data pada tahun 2015, para pecandu narkoba di Sulut telah tembus angka 36.700 orang, 22 persen atau sekitar 7500 orang diantaranya adalah siswa dan mahasiswa, selain itu juga ada kasus hamil diluar nikah yang trennya meningkat setiap tahun, riset pertama dilakukan pada tahun 2009, jumlahnya baru 55 orang. Namun riset tahun-tahun berikutnya angkanya terus bertambah. Tahun 2010, angkanya naik menjadi 254 remaja, kemudian pada 2011 naik lagi menjadi 454 remaja dan pada 2012 mencapai 521 remaja.

Untuk itulah Kota Manado membutuhkan tempat atau untuk menjadi tempat berkumpulnya para pemuda yang bertujuan untuk mengarahkan mereka ke arah yang positif. Memang saat ini sudah ada beberapa objek yang serupa di Manado, yaitu Gelanggang Remaja KONI dan juga Youth Center di Kawasan Megamas. Tetapi kenapa kedua objek tersebut seakan belum bisa menunjang semua kalangan pemuda atau dapat dikatakan belum bisa merangkul semua aspek dari pemuda pada masa kini? Jika kita melihat fungsi dari Gelanggang Remaja KONI dan Youth Center di Kawasan Megamas, kita dapat menemukan bahwa yang pertama, dari namanya saja jelas sudah ada perbedaan, dari situ kita dapat mengetahui tujuan dari Gelanggang Remaja KONI yaitu ditujukan untuk para remaja. Pada gelanggang remaja KONI lebih diutamakan jenis-jenis olahraga yang meraih prestasi, yaitu sarana untuk jenis olahraga prestasi. Sedangkan pada Youth Center di Kawasan Megamas, mulai dari dibangunnya gedung tersebut sampai saat ini belum juga dioperasikan dengan semestinya sesuai fungsi, karena kemungkinan terdapat indikasi KKN didalamnya.

Seperti yang sudah dibahas diatas, yaitu kota Manado membutuhkan fasilitas yang menarik untuk mengarahkan para generasi muda di Manado ke arah yang positif, tetapi menarik dalam hal apa? Dikarenakan ini masih berhubungan dengan generasi muda, terutama generasi muda masa kini atau bisa dibilang "generasi kekinian" yaitu generasi muda yang selalu berkembang mengikuti perkembangan jaman dan eksis di berbagai media juga enerjik, maka fasilitas yang dibuat untuk merangkul mereka pun harus sesuai dengan perkembangan jaman. Fasilitas seperti inilah yang perlu dibangun di Kota Manado, dalam hal ini Gedung Pemuda di Manado yang didalamnya terdapat berbagai jenis sarana olahraga kekinian yang bukan mengejar prestasi dan yang sedang tren, ramai

¹⁾ Mahasiswa Jurusan Arsitektur UNSRAT

²⁾ Staf Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT

diperbincangkan, banyak peminat, juga memiliki prospek dan fisibilitas, yaitu “olahraga rekreasi/sportainment” dan “edukasi rekreasi”.

b. Rumusan Masalah Perancangan

1. Bagaimana memberikan sebuah ruang atau tempat untuk mengarahkan, membentuk dan menghasilkan generasi anak muda yang positif dan berkualitas di Manado.
2. Mengarahkan fasilitas untuk generasi muda di tempat yang banyak dan disukai untuk dikunjungi anak muda.
3. Bagaimana menampilkan bentuk atau konsep yang sesuai dengan filosofi objek rancangan.
4. Menerapkan tema “art and destruction” pada objek yang bertujuan untuk melampiaskan emosi para generasi muda tanpa mengekang kreatifitas mereka dan tidak merugikan orang lain.

c. Tujuan Perancangan

1. Mengoptimalkan pemograman ruang yang berkaitan khusus dengan pembentukan komunitas-komunitas yang positif.
2. Membuat bentuk yang mengekspresikan emosi dari kebanyakan generasi muda. Dalam hal ini penulis menerapkan tema “Art and Destruction” sebagai bentuk dan penunjang dari emosi pemuda yang tervisualisasi.
3. Menyediakan wadah didalam objek sebagai sarana luapan kreatifitas para penggunanya.
4. Membangun objek di pusat hiburan di Manado.
5. Menggunakan material-material yang terkesan abstrak dan non-formal. Misalnya material seperti beton brut yang diekspos seiring dengan bermunculannya lumut atau menimbulkan kotoran pada beton tersebut secara tidak beraturan.

2. METODE PERANCANGAN

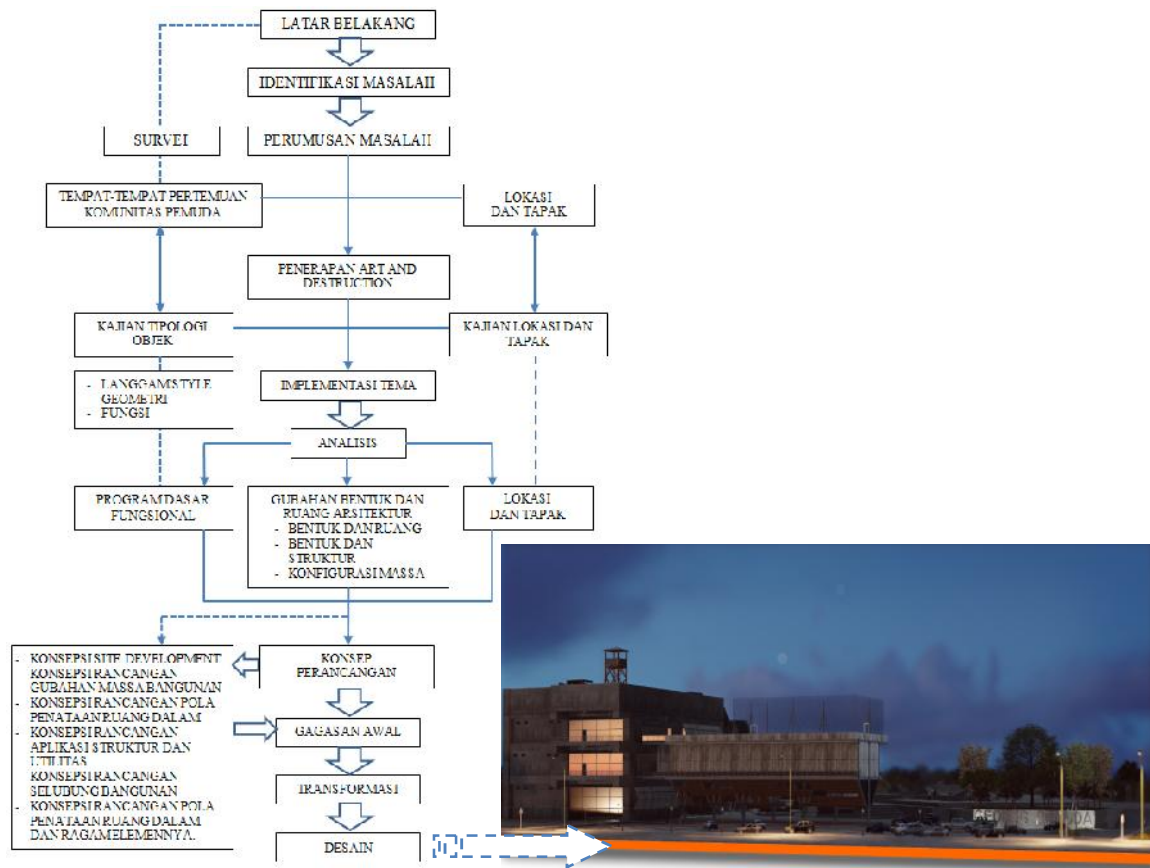
a. Pendekatan Perancangan

Studi literatur dan studi komparasi terhadap objek sejenis, di mana studi literatur dilakukan untuk memahami objek perancangan, mencari dimensi dan ukuran, serta penerapan teori sebagai dasar perancangan. Sedangkan studi komparasi dimaksudkan untuk membandingkan objek perancangan dengan objek sejenis yang telah ada. Untuk mendapatkan data primer, maka dilakukan observasi lapangan ini dilakukan melalui pengamatan terhadap tapak kawasan secara langsung sehingga dapat melihat luasan dan kelayakan site untuk dibangun Gedung Pemuda di Manado ini, serta kelemahan dan keunggulan tapak. Analisa data dilakukan berdasarkan data-data yang ada dengan penekanan pada kajian tematik. Seluruh permasalahan dan data yang ada akan dikaji untuk mendapatkan hasil akhir yaitu konsep atau output perencanaan.



Gambar 1.1 Hasil Konsep Metode Perancangan
(Sumber : analisa penulis)

b. Kerangka Pikir



Gambar 1.2 Skema Kerangka Pikir
(Sumber : analisa penulis)

3. TEMA PERANCANGAN

a. Pengertian Art And Destruction

Jika di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, arti dari Art and Destruction sendiri adalah Seni dan Kehancuran, akan tetapi menurut Vilém Flusser and Jacques Derrida kata Destruction sendiri juga berarti meniadakan sesuatu yang diatur, atau dalam kutipannya tertulis seperti ini “negates something arranged”.

Art And Destruction sendiri merupakan suatu aliran dekonstruksi yang menentang segala sesuatu kesempurnaan dari modernise, bahkan tak jarang menentang aturan yang ada dan mencampurkan berbagai macam gaya sesuai dengan filosofi bentuk secara arsitektural. Dekonstruksi sendiri adalah sebuah konsep filosofi Perancis yang diturunkan oleh Jacques Derrida seorang filsuf Perancis, yang dalam aplikasi terapanannya tidak mudah disampaikan sebagaimana pemahaman yang baku mengenai konstruksi, destruksi dan rekonstruksi. *Art and Destruction* sendiri tidak hanya di bidang Arsitektur tetapi meliputi segala bidang kehidupan seperti sosial, politik dan budaya.

b. Estetika Art And Destruction

Dalam bagian lain didapati tentang konsep dalam tema ini yaitu menghancurkan sesuatu untuk membangun sesuatu. Didalam bukunya yang berjudul *Wreck This Journal* Keri Smith menulis sebuah kutipan yaitu “mencipta berawal dari menghancurkan”.

Ada dua jenis kehancuran dalam tema Art And Destruction ini, yang pertama yaitu “kehancuran yang tidak terkontrol”, disini kita dapat melihat dari contoh pada gambar 1.3 di halaman berikutnya tentang sebuah interior gereja yang hancur akibat serangan bom dalam perang dunia ke-2.



Gambar 1.3 Werner Bischof 1946 Germany Cologne
The Interior of a Shattered Cathedral.
(Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com))

Dan yang kedua yaitu “kehancuran yang terkontrol”. Kita dapat melihat contoh dari karya Arsitek James Wines untuk perusahaan bernama *BEST*. Pada gambar 1.4 dibawah kita bisa melihat bahwa James mendesain bangunan yang tidak lazim dari bangunan yang seharusnya kita lihat, karena jika kita melihat maka kita akan berpikir bahwa bangunan ini awalnya berbentuk kotak tapi bentuknya sudah dihancurkan. Memang seperti itulah konsep dari bangunan ini ditujukan untuk menyajikan sebuah estetika yang imajinatif, tersimpan secara visual, bertanggung jawab pada lingkungan dan struktur yang layak, seperti yang diungkapkan dalam tujuan dari tim Arsitek James Wines pada website mereka di siteenviroidesign.com.

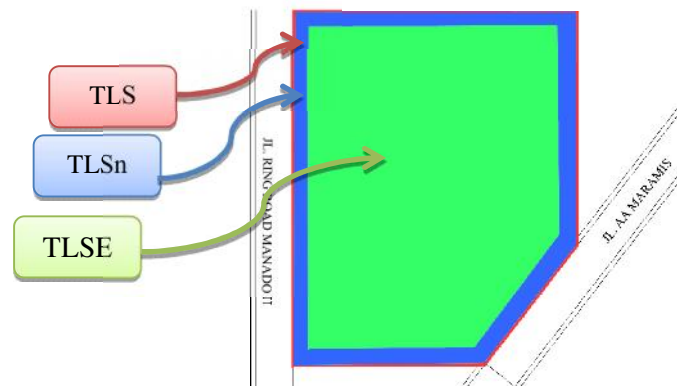


Gambar 1.4 BEST Products Inside/Outside Showroom in Miami, Florida, 1994.
Image via SITE.
(Sumber : blog.cmoa.org)

3. KONSEP DARI PERANCANGAN

a. Lokasi Dan Tapak

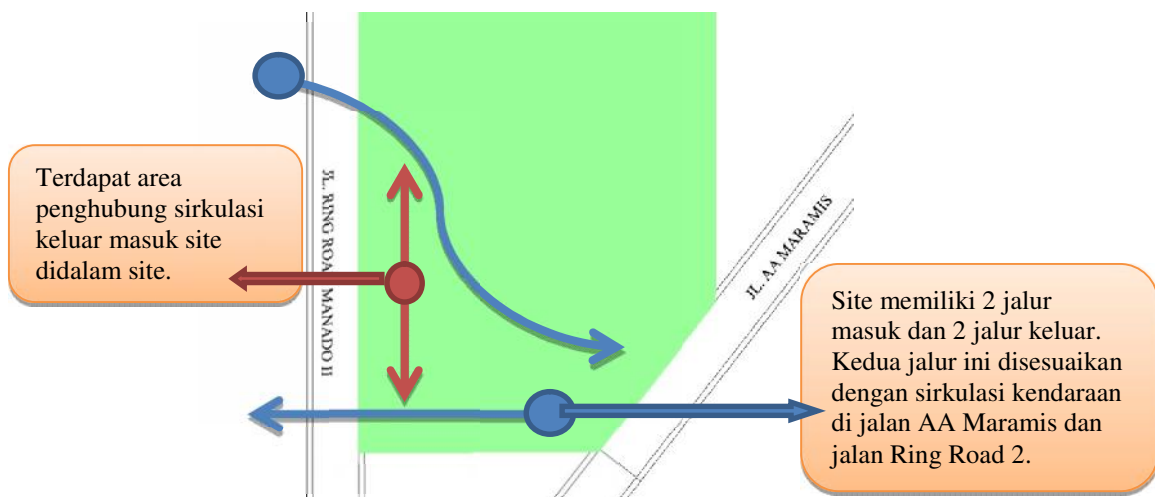
Lokasi tapak berada di Jalan AA Maramis, Kota Manado, Sulawesi Utara. Tapak memiliki luas/dimensi 17.000 m² (±1,7 Ha).



Gambar 1.5 Lokasi dan Tapak
(Sumber : analisa penulis)

- Total Luas Site (TLS) = 17.000 m²
- Total Luas Site Efektif (TLSE) = Total Luas Site – Total Luas Sempadan (TLSn)
= 17.000 m² - 3.870 m² = 13.130 m²
- BCR = 50% x LSE = 6.565 m²
- LLD (Luas Lantai Dasar) = TLSE - BCR(%)
= 13.130 m² - 6.565 m²
= 6.565 m²
- FAR = Total Luas Lantai / Luas Lantai Dasar
= 11.661,91 m² / 6.565 m²
= 2,3 (Tinggi Bangunan Sekitar 2-3 Lantai)

b. Entrance Tapak

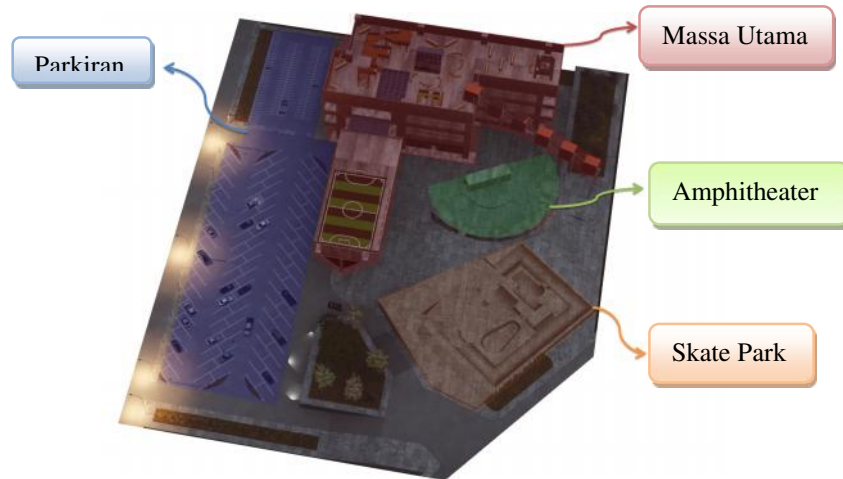


Gambar 1.6 Entrance dan Sirkulasi
(Sumber : analisa penulis)

Entrance ke dalam tapak diletakkan jauh dari tikungan untuk menghindari kemacetan. Entrance dibuat mampu berdialog dengan lingkungan sehingga menarik pengunjung serta mempermudah pengunjung yang akan masuk dan keluar site dan juga agar para pengunjung mudah mengenali pintu masuk dan keluar site. Membuat sirkulasi 2 arah dengan penataan sirkulasi dalam site yang disesuaikan dengan tata letak massa.

c. Perletakan Massa Bangunan

Konsep perletakan massa bangunan disesuaikan dengan berbagai analisa yaitu, analisa view, analisa angin, analisa kebisingan, dan berbagai analisa lainnya. Objek Gedung Pemuda di Manado ini memiliki satu massa sebagai gedung utama (massa utama) yang didalamnya terdapat aktifitas pengelola dan aktifitas pengunjung juga terdapat fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, sedangkan salah satu kegiatan utama yaitu skatepark berada diluar massa utama karena bersifat outdoor.

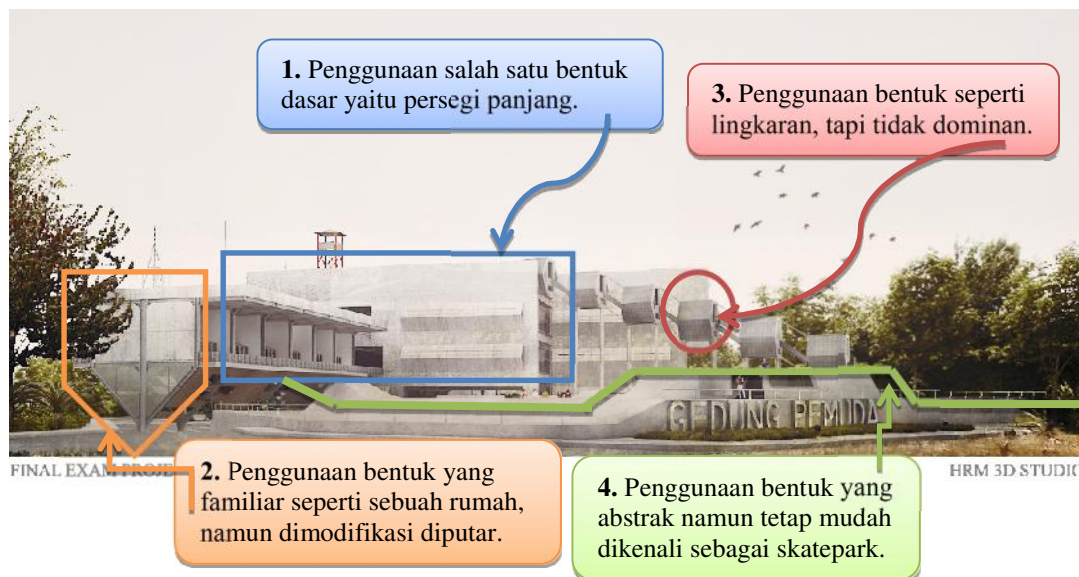


Gambar 1.7 Perletakan Massa/Bangunan
(Sumber : analisa penulis)

d. Bentuk Bangunan

Konsep untuk gubahan massa bangunan dihasilkan dari pendekatan filosofi tema *Art and Destruction*, juga pengertian akan karakteristik objek gedung pemuda itu sendiri.

Berikut ini adalah konsep dari implementasi tema *Art and Destruction* pada bangunan Gedung Pemuda di Manado.



Gambar 1.8 Konsep Gubahan Massa
(Sumber : analisa penulis)

Ada beberapa tahapan-tahapan yang perlu untuk diperhatikan dalam konsep massa bangunan ini yaitu hal-hal yang terkait dengan tema *Art And Destruction* dan juga faktor lainnya.

Berikut ini adalah beberapa hal tersebut.

- Menggunakan berbagai bentuk dasar yang familiar dalam penerapan visual bangunan agar mudah dikenali walaupun pada keadaan seperti tidak lazim.
- Mengatur komposisi bangunan dalam berbagai bentuk sehingga terlihat sesuai dengan konsep dan imajinatif jika diamati dari view tertentu.

Konsep pada gambar sebelumnya dapat terlihat bahwa dengan penempatan posisi bangunan atau dengan komposisi penempatan beberapa bentuk yang ada pada massa, maka kita juga bisa mencapai hasil yang mendekati pada analisa bentuk sesuai dengan teori yang sudah diuraikan.

4. PENUTUP

a. Kesimpulan



Gambar 1.9 Spot Eksterior Hasil Konsep Gedung Pemuda di Manado
(Sumber : analisa penulis)

Setelah melewati berbagai tahapan, penulis menyimpulkan bahwa jika ada sebuah fasilitas yang tepat untuk para pemuda di Kota Manado, maka secara tidak langsung kita bisa mengontrol atau mengarahkan para generasi muda yang ada di Kota Manado ke arah yang positif dalam perkembangan dan proses mereka mencari jati diri. Dan pembangunan Gedung Pemuda di Manado dengan mengimplementasikan tema *Art And Destruction* adalah merupakan satu contoh dimana kita dapat menyediakan fasilitas untuk menjadi tempat penyaluran hasrat kaum muda dalam pergaulan dan bagian dari proses pencarian jati diri dalam membentuk karakter yang positif.

Melalui pembangunan Gedung Pemuda di Manado yang memiliki konsep kekinian dengan menerapkan tema *Art And Destruction* serta didukung oleh lokasi yang berada di dekat tempat berkumpulnya para pemuda, secara tidak langsung kita dapat menggiring para generasi muda dalam pembentukan karakter mereka ke arah yang lebih baik.

b. Saran

Terlepas dari itu semua, semaksimal apapun upaya yang ada dalam merancang objek dengan konsep ini, penulis menyadari bahwa masih memiliki sangat banyak kekurangan dalam proses yang berjalan. Untuk itu diharapkan saran dari pembaca agar dapat membantu dalam penyempurnaan konsep dan ide ini kedepannya agar bisa lebih bermanfaat lagi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Jennifer Walden., 2012. *Art And Destuction*. Open University. United Kingdom.
- Elizabeth Grosz., 2008. *Chaos, Territory, Art*. Columbia University Press.
- Keri Smith., 2014. *Wreck This Journal*. Pt Gramedia Pustaka Utama.
- Risya Agus Arifah, 2015. *Tugas Akhir Mengenai Youth Center Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalism di Kabupaten Magelang*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Syamsul Huda, 2012. *Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Perspektif Perubahan Global*. Universitas Pakuan Bogor.
- Archie, 2012. *Tugas Tentang Youth Center*. Universitas Sam Ratulangi.
- Sumardi Widodo, S.Pd, M.Pd., 2012. *Revitalisasi Pemuda Demi Memajukan Indonesia*. Universitas Diponegoro.
- Undang-undang Republik Indonesia. 2009. Tentang Kepemudaan. Nomor 40.
- Pynkyawati, T., Wahadamaputera, S., 2015. *Utilitas Bangunan Model Plumbing*. Griya Kreasi. Bandung
- Schodek, D. L., 1998. *Sturktur*. PT Refika Aditama. Bandung

Sumber Internet:

- siteenviropdesign.com (diakses 20 Agustus 2016)
- googleearth.com (diakses 15 Agustus 2016)
- nasional.tempo.co (diakses 15 Agustus 2016)
- id.wikipedia.org (diakses 18 Agustus 2016)
- archdaily.com (diakses 18 Agustus 2016)
- wordpress.com (diakses 18 Agustus 2016)